SNSP-KD-ESP

Nintendo

METAL COMBAT™
FALCON'S REVENGE

NINTENDO SCOPE

PAL VERSION

MANUAL DE INSTRUCCIONES

SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo

NINTENDO ESPAÑA, S.A.
Pº de la Castellana,39
28046 MADRID

PRINTED IN JAPAN

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE EL SUPLEMENTO DE INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL MANUAL DE PRECAUCIONES ADJUNTOS, ANTES DE USAR TU EQUIPO NINTENDO® SYSTEM O CARTUCHO DE JUEGO.

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Gracias por adquirir el cartucho METAL COMBAT™ - FALCON'S REVENGE para tu Super Nintendo Entertainment System™.

Para disfrutar al máximo, lee el manual de instrucciones cuidadosamente antes de empezar a jugar. Después guárdalo para futuras consultas.

NOTA: Este juego sólo puede jugarse con el accesorio Super NES Nintendo Scope™.

™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1994 Nintendo Co., Ltd.

ÍNDICE

Historia 4
Funcionamiento Básico del Nintendo Scope 6
Funcionamiento Básico del Controlador 8
Preparación del Juego 10
El Juego y Elección del Modo 11
La Pantalla del Juego 12
El Juego Batalla (Battle Game) 13
Modo de Entrenamiento y Pruebas Contra Reloj 14
El Juego de Batalla y el Modo de Combate 15
Artículos Especiales 16
Prfiles de los ST 18

Este juego incluye una batería auxiliar para guardar el progreso del juego. Para borrar los datos salvados pulsa, desde la pantalla de títulos, L,R,L,R en el mando de control 1. No se pueden recuperar los datos una vez que hayan sido borrados.

AVISO: Si se enciende y se apaga repetidamente el interruptor de alimentación, POWER, es posible que se borren datos previamente salvados. Para no perder tu juego evita apagar el botón POWER, colocándolo en OFF, antes de salvarlo.

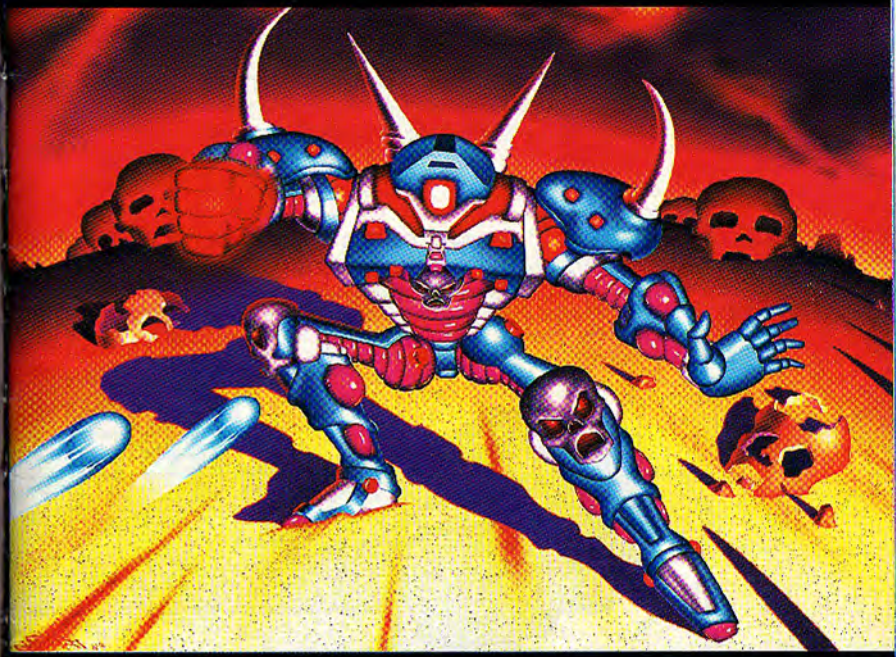
EL RENACIMIENTO DEL SIGLO XXI

En los albores del siglo XXI y a medida que la sociedad hacía caso omiso de las señales de peligro que representaban la agitación social y el destrozo de la Naturaleza; la delincuencia, los disturbios y la insuficiencia de alimentos se convirtieron en algo habitual. En un breve plazo las ciudades se convirtieron en ruinas y fueron divididas y administradas como campamentos armados. A medida que las últimas grandes ciudades que quedaban iban siendo devastadas por terremotos e inundaciones, todo parecía estar perdido. En este mundo de anarquía, la vida humana estaba llena de violencia, odio y desesperación. Pronto, no quedaba más de una sola fuente de diversión: el Juego de Batalla (Battle Game).

La tecnología más avanzada de armamento y de sistemas hidráulicos fue utilizada con el fin de crear un vehículo cuyo única función era tomar parte en combates de tipo circense. Los primeros ejemplos no fueron más que antiguos tanques del ejército dotados de sistemas de armas actualizados. Con el desarrollo de la práctica de este nuevo deporte, pronto salieron a la luz avanzados diseños que incluían formas humanoides. Llamados en un principio "Standing Tanks" (Tanques Erguidos), pronto empezaron a llamarse simplemente "ST". Un combate típico entre estos monstruos metálicos consistían en que dos ST, situados frente a frente, se disparaban con sus armas hasta que no quedaba en pie más que uno de ellos. La victoria significaba poder y prestigio. La derrota suponía un nuevo estatus de ciudadano de segundo rango para el perdedor que se veía obligado a servir a los vencedores.

No todos aceptaban el sistema de clases del Juego de Batalla. Un joven, Mike Anderson, se negó a vivir según la posición social que le había sido impuesta a raíz de la derrota de su padre en el Juego de Batalla. Decidido a vengarse del luchador que había vencido a su padre, Mike dedicó su vida a aprender todo lo que pudo acerca de la tecnología de los ST.

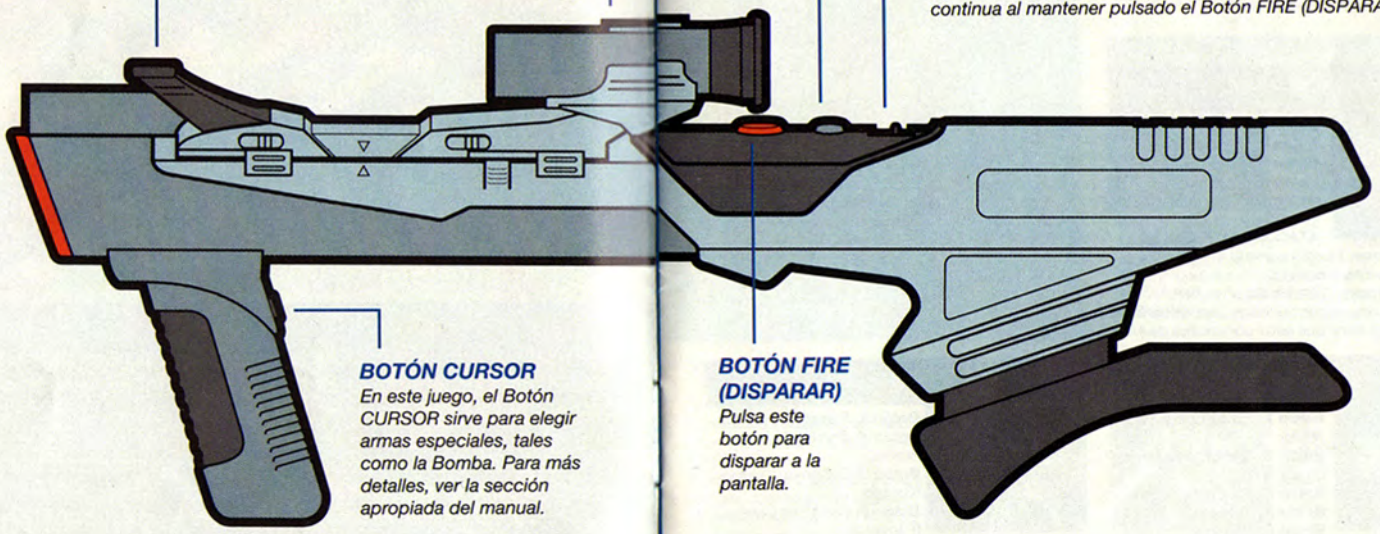
Mientras Mike se entrenaba, Anubis, el luchador que había derrotado a su padre, seguía ganando aún más poder luchando desde el interior de su ST Thanatos. A medida que iba tomando el poder, Anubis ascendía a los mejores luchadores del Juego de Batalla al puesto de "Jefes" bajo su mando. Además de este puesto, les daba el control sobre una parte de la Tierra.



Al concluir el período de entrenamiento que se había impuesto, Mike emprendió una tarea de lo más peligrosa: luchar contra los Jefes de Anubis y ganarles para poder medirse con Anibus, que se había autoproclamado Emperador.

Ya han pasado tres años desde la derrota de Anubis a manos de Mike Anderson. Ha empezado a surgir una nueva época de prosperidad, acompañada del renacimiento de algunas de las grandes ciudades de la Tierra. Con la misma rapidez con que había desaparecido después de ser derrotado, Anubis ha vuelto a aparecer para reanudar su tiranía. Una vez más, tienes que unirte a Mike para intentar aplastar las férreas consignas de Anubis antes de que pueda hacer retroceder de nuevo a la Tierra a la Edad de las más oscuras tinieblas.

BOTONES DE CONTROL Y FUNCIONAMIENTO BÁSICO DEL SUPER NINTENDO SCOPE



SIGHT TUBE (TUBO DE MIRA) Y FRONT SIGHT (PUNTO DE MIRA)
Para apuntar, alinea el centro del Punto de Mira con el blanco a la vez que miras por el Tubo de Mira.

BOTÓN PAUSE (PAUSA)
Pulsa el Botón PAUSE (PAUSA) para interrumpir el juego. Púlsalo de nuevo para reanudar el juego. Mientras el juego está detenido, puedes recalibrar el Super Nintendo Scope.

INTERRUPTOR POWER (ALIMENTACIÓN)
Desliza este interruptor hacia la posición del centro para encender. NOTA: También puedes situar este interruptor en TURBO. Cuando está puesto en TURBO dispararás de forma continua al mantener pulsado el Botón FIRE (DISPARAR).

BOTÓN CURSOR
En este juego, el Botón CURSOR sirve para elegir armas especiales, tales como la Bomba. Para más detalles, ver la sección apropiada del manual.

BOTÓN FIRE (DISPARAR)
Pulsa este botón para disparar a la pantalla.

NOMBRES DE LOS BOTONES DE CONTROL Y SU FUNCIONAMIENTO

GARAM MK 2

Botón X: Puñetazo de Cohete, Disparo de Codo (después del Puñetazo de Cohete).
Botón Y: Bomba de Nudillos, Disparo de Codo (después del Puñetazo de Cohete).
Botón B: Cañón de Pecho.
Botón A: Cañón de Hombro.
Botones L & R: No se utilizan.

ATAQUES ESPECIALES

Doble Puñetazo de Cohete: Pulsa los botones ↓+X+A para cargar, suéltalos para disparar.
Doble Puñetazo de Cohete con Salto: Pulsa los botones ↑+Y+B para cargar; suéltalos para disparar.
Doble Bomba de Nudillos: Pulsa los Botones Y+B para cargar; suéltalos para disparar.

SIAMANG

Botón X: Disparo de Plátano.
Botón Y: Disparo de Cola.
Botón B: Cañón de Pecho y Hombro.
Botón A: Disparo de Palmada.

ATAQUES ESPECIALES

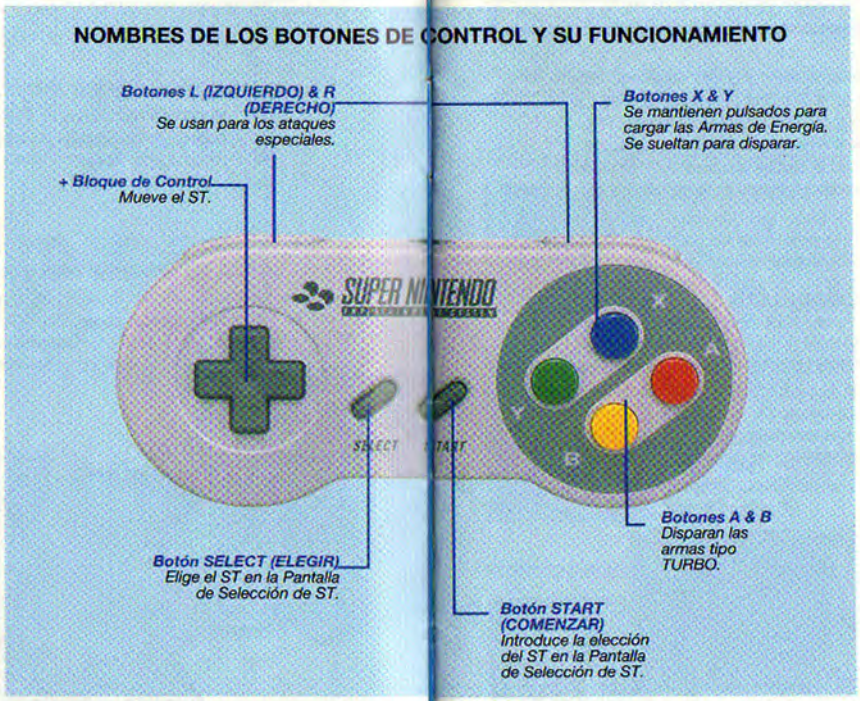
Ráfaga de Mono: Mantén pulsado el Botón L y pulsa rápidamente el Botón B.
Especial Siamang: Pulsa los Botones X+A rápidamente para cargar; suéltalos para disparar (el nivel de energía tiene que estar por encima de 1/4).

WONG

Botón X: Fanfarronada de Mano.
Botón Y: Maniobra Giratoria de la Cabeza.
Botón B: Cañón de Pecho.
Botón A: Granada.
Botón R: Misiles.

ATAQUES ESPECIALES

Doble Fanfarronada de Mano: Pulsa los Botones X+A para cargar; suéltalos para disparar.
Tifón: Pulsa los Botones X+Y para cargar; suéltalos para disparar.
Huracán: Pulsa los Botones ↓+X+A para cargar; suéltalos para disparar.



THANATOS

Botón X: Platillo de Nudillos.
Botón Y: Bomba de Pierna Aurora.
Botón B: Cañón de Cuerpo (Grande).
Botón A: Cañón de Cuerpo (Pequeño).
Botón R: Misiles.

ATAQUES ESPECIALES -

Puñetazo de Cohete: Pulsa cualquier botón de dirección + X para cargar; suéltalos para disparar.
Patada de Cohete: Pulsa cualquier botón de dirección + Y para cargar; suéltalos para disparar.
Choque de Nudillos por Debajo: Mantén pulsado el Botón L y pulsa el Botón Y para cargar; suéltalos para disparar.
Choque de Nudillos por Alto: Mantén pulsado el Botón L y pulsa el Botón X para cargar; suéltalos para disparar.
Triángulo de Calavera: Pulsa los Botones X+A para cargar; suéltalos para disparar.
Cytron: Pulsa los Botones X+Y para cargar; suéltalos para disparar.
Doble Bomba de Nudillos: Pulsa los Botones Y+B para cargar; suéltalos para disparar.
Super Cytron: Pulsa los Botones ↑+X+Y para cargar, suéltalos para disparar.
Chispa Omega: Pulsa los Botones ↑+X+A para cargar; suéltalos para disparar.

GRIFFIN

Botón X: Disparo de Punta de Ala.
Botón Y: Disparo de Garra.
Botón B: Cañón de Pecho 1.
Botón A: Cañón de Pecho 2.
Botón R: Misil.

ATAQUES ESPECIALES -

Vuelta: Pulsa dos veces ←o→ en el Bloque de Control ✚.
Evasión Rápida: Mantén pulsado el Botón L y pulsa dos veces ←o→ sobre el Bloque de Control ✚.
Doble Disparo de Punta de Ala: Pulsa los Botones X+A para cargar; suéltalos para disparar.
Doble Disparo de Garra y Punta de Ala: Pulsa los Botones Y+B para cargar; suéltalos para disparar.
Especial Griffin: Pulsa los Botones ↑+X+A para cargar; suéltalos para disparar.

ARACHNUS

Botón X: Bomba de Ojo Grande.
Botón Y: Disparo F
Botón B: Cañón de Estómago.
Botón A: Cañón de Pierna.

ATAQUES ESPECIALES -

Disparo Atómico: Pulsa los botones X+A para cargar; dispara de forma automática.
Chaparrón de Plasma: Pulsa los Botones Y+B para cargar; dispara de forma automática.
Baile Propulsor: Cuando no tiene su estómago, pulsa los Botones X+A para cargar; dispara de forma automática.

VISCOUNT

Botón X: Choque de Escudo (lanzar escudo), Golpe de Nudillos (si ya no está el escudo).
Botón Y: Híper Bazooka; Golpe de Nudillos (si ya no está el bazooka).
Botón B: Disparo Turbo.
Botón A: Cañón de Escudo, Disparo de Cristal (si ya no está el escudo).
Botón R: Se defiende con el escudo.

ATAQUES ESPECIALES -

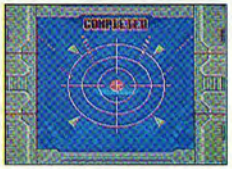
Disparo de Energía: Pulsa los botones X+A para cargar; suéltalos para disparar (sólo cuando ya no están el bazooka y el escudo y el nivel de energía está por encima de 1/4).
Disparo Super Turbo: Mantén pulsado el Botón L y pulsa el Botón B.

PREPARACIÓN DEL NINTENDO SCOPE PARA JUGAR

Monta tu Módulo Receptor del Super Nintendo Scope como se muestra en el Manual de Instrucciones del Super Nintendo Scope. Introduce tu juego METAL COMBAT - Falcon's Revenge en la Consola Super Nintendo y enciende la Super Nintendo y el accesorio Super Nintendo Scope. Dispara a la pantalla.

AJUSTE DE PUNTERÍA

Sujeta el Super Nintendo Scope de manera que puedas ver a través del Tubo de Mira y Punto de Mira. Apunta al centro del blanco en la PANTALLA DE AJUSTE DE PUNTERÍA y dispara al centro de la pantalla. Para mayor precisión es importante que siempre apuntes a través tanto del Tubo de Mira como del Punto de Mira.



Después de disparar se registrará un tiro certero en el centro del blanco. Ahora el Super Nintendo Scope está calibrado.

Después de calibrar, haz una prueba para asegurarte de la precisión de tu Scope disparando de nuevo al blanco. Si es preciso, vuelve a calibrarlo.

RECALIBRADO DEL SUPER NINTENDO SCOPE

Si en algún momento tu puntería parece imprecisa o si cambias de posición durante el juego, deberías volver a calibrar el Super Nintendo Scope. Pulsa el Botón PAUSE (PAUSA) del Super Nintendo Scope para hacer aparecer la pantalla de AJUSTE DE PUNTERÍA y sigue las instrucciones antes detalladas. Si no quieres ajustar tu puntería, o cuando hayas terminado de hacerlo, debes volver a pulsar el Botón PAUSE para reanudar tu juego.

INICIO DEL JUEGO Y ELECCIÓN DEL MODO

Pueden jugar uno o dos jugadores. Consulta más abajo las instrucciones que sean apropiadas para obtener información sobre cómo jugar en cada uno de los diferentes modos.

MODO DE ENTRENAMIENTO (TRAINING MODE)

El Modo de Entrenamiento se emplea para prepararte para el Juego de Batalla (Battle Mode). Tu instructor te impartirá una serie de lecciones que tienes que aprobar antes de poder elegir el Juego de Batalla. El Modo de Entrenamiento es un juego para un solo jugador en el que se utiliza solamente el Super Nintendo Scope. Para más detalles ver la página 14.

MODO CONTRA RELOJ (TIME TRIAL MODE)

En el Modo Contra Reloj lucharás contra un grupo de *STs*. El tiempo total que tardes en derrotar a cada grupo será salvado en la memoria de la batería auxiliar. El Modo de Prueba Contra Reloj puede ser jugado por uno o dos jugadores, quienes se turnarán para usar el Super Nintendo Scope. Para más detalles ver la página 14.

MODO DE BATALLA (BATTLE MODE)

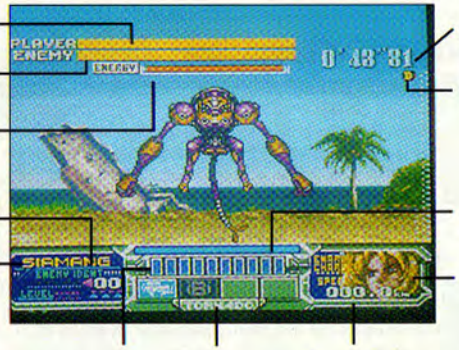
En el Modo de Batalla, debes luchar para intentar llegar a Anubis y a su ST Thanatos. Tu progreso se salvará en la memoria de la batería auxiliar a medida que avanzas hacia tu meta. El Modo de Batalla es un juego para un solo jugador en el que se utiliza solamente el Super Nintendo Scope. Para más detalles ver la página 15.

MODO DE COMBATE (COMBAT MODE)

El Modo de Combate te permite desafiar a un amigo a jugar una partida del Juego de Batalla. Después de elegir vuestros STs y los hándicaps, uno de los dos jugará usando el Nintendo Scope, mientras que el otro hace el papel del enemigo empleando un controlador estándar. Para más detalles ver la página 15.

LAS PANTALLAS DE JUEGO

La pantalla de juego, con las excepciones señaladas, es básicamente la misma para todos los modos de juego o los STs que se elijan.



(1) Indicador de Energía del Jugador
(2) Indicador de Energía del Enemigo
(3) Tiempo Transcurrido del Juego
(4) Indicador de Número de Bombas
(5) Indicador de Potencia del Arma del Enemigo
(6) Indicador de Potencia del Arma
(7) Lámparas Indicadores de Rayos de Energía
(8) Identificación del ST Enemigo
(9) Velocidad del Enemigo
(10) Iconos de Armas Especiales
(11) Velocidad de tu ST
(12) Cara de tu Piloto

EL ST ENEMIGO

(1) Tu Indicador de Energía se vuelve rojo a medida que vas perdiendo energía a raíz de los ataques enemigos.
(2) El Indicador de Energía del Enemigo te muestra cuánta energía le queda a tu rival.
(3) El tiempo empleado hasta este punto de la batalla.
(4) El número de "Bes" que se muestra te indica cuántas Bombas hay disponibles.
(5) Este indicador se llena para señalar la cantidad de energía cargada en el arma de energía del enemigo.
(6) Este indicador se llena para señalar la cantidad de energía cargada en tu arma de energía.
(7) Cuando se carga energía se encenderán las Lámparas del Indicador de Rayos de Energía.
(8) Muestra el nombre del ST enemigo actual.
(9) Este indicador sigue la velocidad del ST enemigo.
(10) Estos iconos indican el arma de tu elección actual.
(11) Indica la velocidad de tu ST.
(12) Este es el piloto de tu ST.

JUGANDO EL JUEGO DE BATALLA

El objeto principal del Juego de Batalla es emplear tus armas para derrotar a tu contrincante. Este, claro está, pretenderá hacer lo mismo, así que no te olvides de defenderte también.

El Indicador de Potencia del Arma está situado en la parte inferior de la batalla.

DISPARO DE TU CAÑÓN LÁSER

Tu arma principal es un láser. Cada vez que pulses el Botón FIRE (DISPARAR), efectuarás un solo disparo. Puedes disparar estos rayos rápidamente, como se hace con una ametralladora, pero no harás mucho daño al enemigo.

Cada vez que se llena el Indicador de Potencia de Armas, se encenderá una Lámpara Indicadora de Rayos de Energía.

DISPARO DE RAYOS DE ENERGÍA

Si no disparas con el láser se acumula la energía dentro de tu arma. Cuando el Indicador de Potencia de Armas está lleno, se encenderá una barra indicadora. La magnitud de un Rayo de Energía es mucho mayor que el Fuego TURBO y puede dañar seriamente a tu enemigo.

Los Iconos de Armas Especiales están situados debajo del Indicador de Potencia de Armas.

BOMBAS Y ARTÍCULOS ESPECIALES

Puedes elegir cualquiera de los Artículos Especiales de entre los que aparecen en la lista pulsando el Botón CURSOR hasta que se ilumine el Icono del Artículo deseado. Después de apuntar, pulsa el Botón FIRE (DISPARAR) para usarlo. Para obtener más detalles sobre Artículos Especiales ver la página 16.

Utiliza tanto Disparos TURBO como Rayos de Energía para defenderte contra el fuego enemigo.

LA DEFENSA

Cada enemigo dispone de distintas armas y no tendrá reparos en emplearlas. Si deseas sobrevivir tienes que defenderte. Para hacerlo utiliza el fuego tipo ametralladora de los Disparos TURBO. No obstante, contra algunas armas enemigas sólo podrás defenderte con Rayos de Energía.

INICIO DEL JUEGO Y ELECCION DE MODO

Pueden jugar uno o dos jugadores, dependiendo del modo elegido. Después de ajustar tu puntería, si todavía no has pasado el entrenamiento, pasarás automáticamente al Modo de Entrenamiento. Una vez que hayas pasado el entrenamiento, pasarás automáticamente al Juego de Batalla. Si estás reiniciando el juego, después de pasar el Modo de Entrenamiento se te preguntará si deseas continuar. Dispara a YES (SI) para continuar un Juego de Batalla (Battle Game) en progreso. Dispara a NO para elegir otras opciones (Modo de Combate -Combat Mode- y Contra Reloj -Time Trial-). Cuando aparezca la pantalla SELECT MODE (ELEGIR MODO), elige tu opción disparando al blanco apropiado.

EL MODO DE ENTRENAMIENTO (TRAINING MODE)

Todos los artilleros ST novatos deben seguir un entrenamiento obligatorio. Después de completar con éxito el Modo de Entrenamiento, tu información se archivará en la memoria de la batería auxiliar de tu juego y se te permitirá pasar a otros modos de jugar. El Modo de Entrenamiento es un juego de un solo jugador. El Entrenamiento de Artillero ST se divide en siete niveles de aprendizaje. Los siete niveles se detallan a continuación:

Nivel 1 .....Puntería (Targeting)

Nivel 2.....Defensa (Defense)

Nivel 3.....Ataque (Offense)

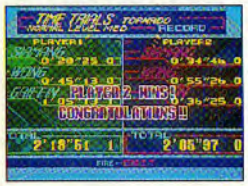
Nivel 4.....Intercepción (Intercept)

Nivel 5 .....Asalto (Assaut)

Nivel 6.....La Bomba (The Bomb)

Nivel 7.....Combate (Combat)

MODO CONTRA RELOJ (TIME TRIAL MODE)



En el Modo Contra Reloj lucharás contra un grupo de STs enemigos. El objetivo es derrotar al grupo enemigo en el plazo de tiempo más breve posible. Los tiempos más rápidos serán salvados por la batería auxiliar del juego. El Modo Contra Reloj puede ser jugado por uno o por dos jugadores, turnándose estos en el uso del Nintendo Scope.

EL MODO DE JUEGO DE COMBATE (COMBAT GAME MODE)

Utiliza el Botón SELECT (ELEGIR) Para elegir al ST enemigo, a continuación pulsa START (COMENZAR).

En el Modo de Juego de Combate puedes competir frente a frente con un amigo. Puedes elegir utilizar bien el ST Falcon o el Tornado. El otro jugador elegirá su ST enemigo preferido para luchar. El Modo de Juego de Combate es un juego para dos jugadores. El primer jugador utilizará el Super Nintendo Scope y el otro utilizará el control de mando de Super Nintendo conectado en el enchufe 1. Para más detalles sobre cómo controlar los STs enemigos ver funcionamiento del mando de control en las páginas 8 y 9.

Utiliza el Botón CURSOR del Super Nintendo Scope y ← o → sobre el Panel de Control + para modificar los handicaps.

MODO DE REGISTROS (RECORDS MODE)

Para poder acceder a los registros archivados en la memoria de la batería auxiliar del Juego es necesario tener un mando de control conectado en el enchufe 1. Cuando aparezca la pantalla de títulos, pulsa el Botón X. Para ver registros diferentes pulsa bien el Botón FIRE (DISPARAR) en el Super Nintendo Scope bien el Botón B en el mando de control 1.

EL MODO DE JUEGO DE BATALLA (BATTLE GAME MODE)

Thanatos te espera.

En el Modo de Juego de Batalla tomas el control del ST Falcon. Tu objetivo consiste en avanzar, al vencer a los ST que se te interpongan, en tu intento de alcanzar a Anubis en su ST, Thanatos. Cuando aparezca la pantalla mapa, se destacará tu próximo lugar de batalla. Dispara a la pantalla para iniciar tu aventura. El Modo de Juego de Batalla es un juego para un solo jugador.

AVISO: El progreso de tu Juego de Batalla se salva de forma automática. No toques RESET en tu Super Nintendo o apagues el Botón POWER hasta que no aparezca la pantalla de mapa o hasta que no se te pida que continúes si pierdes la batalla. Si lo haces en cualquier otro momento puede que se pierda tu avance.

ARTÍCULOS ESPECIALES

Puedes elegir estos artículos especiales pulsando el Botón CURSOR en el Super Nintendo Scope. Una vez que esté encendido el icono de tu elección, pulsa el Botón FIRE (DISPARAR) para usarlo. Si hay un artículo que no uses, se guardará para la próxima batalla.

LA BOMBA (THE BOMB)
La Bomba volará lentamente hacia el punto al que apuntaste. Después de un momento explotará, provocando serios daños al enemigo. Sólo te corresponde una bomba por enemigo. Si no la usas en la batalla se guardará para la siguiente.

EL ESCUDO (THE SHIELD)
Este artículo rodea todo el ST con un escudo de energía para protegerte de los ataques enemigos durante un breve plazo.

LA UNIDAD DE RECUPERACIÓN DE ENERGÍA (ENERGY RECOVERY UNIT)
Este artículo recuperará toda la energía de tu ST durante la batalla. Dado que se puede usar una sola vez, guárdalo hasta que realmente te haga falta.

LA BOMBA DE PLASMA (PLASMA BOMB)
La Bomba de Plasma te permite lanzar la energía cargada en un arma en forma de bomba. Hace falta que se haya cargado de energía al 100% y, por tanto, si pulsas el Botón de FIRE (DISPARAR) antes de que esté cargada por completo no se lanzará.

LÁSER BUSCADOR DE BLANCOS (HOMING LASER)
Este arma lanzará una descarga de fuego láser que buscará el punto más débil del enemigo, pero no puede buscar a un enemigo que no aparezca en la pantalla de visión.

ARTÍCULOS ESPECIALES

LA BOMBA TRASTORNADORA (DISRUPTER BOMB)
Esta bomba especial puede emplearse para interrumpir la transferencia de energía de los motores de un contrincante. En el breve tiempo que la Bomba Trastornadora afecta a tu enemigo, éste no podrá moverse.

LA BOMBA RELÁMPAGO (LIGHTNING BOMB)
Esta bomba tiene la capacidad de convertir la noche en día. Cuando llegue el momento oportuno para usar este arma te darás cuenta.

EL SISTEMA-V (V-SYSTEM)
Este artículo especial no sólo sirve de escudo para tu ST, sino que también aumenta su velocidad y su potencia.

PRECAUCIÓN: Este artículo temporal usará una gran cantidad de la energía de tu ST. No se puede activar si no tienes suficiente.

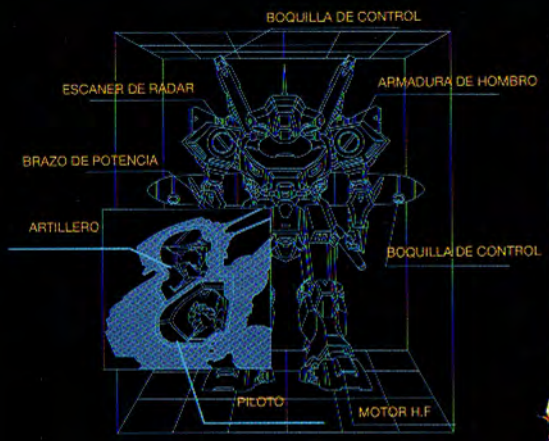
EL HAZ DE NEUTRONES (NEUTRON BEAM)
Este arma agrupa neutrinos en un haz concentrado para dañar a tu contrincante.

PRECAUCIÓN: El empleo del Haz De Neutrones consume una gran cantidad de la energía de tu ST. No se podrá disparar si no tienes suficiente energía.

LA BOMBA AMPLIA (WIDE BOMB)
Este arma especial es el artículo más eficaz de todo el arsenal de tu ST. Su potencia destructiva es realmente pasmosa.

PRECAUCIÓN: Hay que dejar que la bomba amplia se cargue antes de usarla. No se disparará si no está totalmente cargada.

FALCON



DATOS DEL ST

Altura: 12,88 metros

Anchura: 7,25 metros

Peso: 32.500 kilos

Velocidad Máxima: 195 Km/hora

Motor: Xeno-Tech HFE VIS

PILOTO: MICHAEL ANDERSON

Mike es el diseñador y piloto del ST Falcon. El nuevo renacimiento de la Tierra, iniciado hace tres años, se ha atribuido directamente a la derrota del Emperador Anubis a manos de Michael. Desde entonces, Mike ha sido muy discreto y no se le ha visto mucho. Sin embargo, a raíz del regreso de Anubis se le ha visto entrenar cerca de una base aérea desierta en el sudoeste de Norteamérica. A menudo se le ha visto en compañía de dos misteriosas desconocidas: Rola y Carol Eugene.

TORNADO

DATOS DEL ST

Altura: 11,95 metros

Anchura: 7,22 metros

Peso: 29.700 kilos

Velocidad Máxima: 190 Km/hora

Motor: Xeno-Tech HFE ROL Alpha 4.100 kilos

PILOTO: CAROL EUGENE

Carol es la piloto y supuesta dueña del ST Tornado. Se desconoce tanto su lugar de nacimiento como su historial personal. Últimamente se la ha visto acompañando a Michael Anderson y a otra misteriosa desconocida, Rola.

GARAM MK 2

DATOS DEL ST

Altura: 8,00 metros
Anchura: 9,05 metros
Peso: 29.500 kilos
Velocidad Máxima: 150 Km/h
Motor: Madal GSR-2.250 kilos, Madal GSX-1.550 kilos

PILOTO: GUIDO

Después de ser derrotado por Falcon hace tres años, Guido volvió a su campo de entrenamiento en las Montañas Rocosas. Cuando Anubis recuperó el control, Guido salió de su escondite y rápidamente se apoderó de Neo Nueva York, la sede de Norteamérica, donde tiene el puesto de un Jefe de Thanatos.

INFORME DE RECONOCIMIENTO

Cuando Guido rediseñó su ST Garam para convertirlo en Garam Mk 2, mantuvo la mayor parte del diseño original. Esta vez, sin embargo, ha elegido la nueva generación de sistemas para que el nuevo Garam sea más grande, más fuerte, más rápido y mejor que antes. Ten especial cuidado con su Puñetazo de Cohete, que incorpora ahora un sistema interno de orientación y una potencia destructiva mejorada.

SIAMANG

DATOS DEL ST

Altura: 6,00 metros
Anchura: 6,80 metros
Peso: 12.500 kilos
Velocidad Máxima: 145 Km/h
Motor: Motor de Partículas Alfred A.P.E. 60-01 1.750 kilos

PILOTO: CHADA

Chada, piloto del ST Siamang, gobierna la zona de Borneo y Oceanía desde una base en las islas de Indonesia. En un principio esperaba convertir el antiguo portaaviones ruso Antonov como base pero llevaba una trampa explosiva y se hundió cuando lo probó. En su juventud, Chada era pequeño, delegado y salvaje. Intentó conseguir poder y fuerza aprendiendo a pilotar un ST. Viajó por todo el mundo, luchando contra todos los que le desafiaban, hasta que se encontró con Guido, que estaba entrenándose en las Montañas Rocosas. Inmediatamente se hicieron buenos amigos e hicieron una promesa de fraternidad debajo de un pino.

INFORME DE RECONOCIMIENTO

El ST Siamang no es muy fuerte pero se mueve con rapidez y es difícil seguirlo. Aprovechando su velocidad, Chada pretende que los pilotos enemigos se sienten avergonzados y se les nuble así el buen juicio. El Siamang ST utiliza un motor de emisión de partículas que fue especialmente diseñado para él por el Centro de Investigación Alfred en la vetusta ciudad de Kyoto.

WONG

WONG

DATOS DEL ST

Altura: 19,35 metros
Anchura: 12,60 metros
Peso: 30.500 kilos
Velocidad Máxima: 100 Km/h
Motor: Sistema de Control Anti-Gravedad Alfred DM-2A

PILOTO: DAYAN

Dayan, piloto del ST Wong, lleva a cabo sus batallas en forma de lucha continua desde detrás de "La Gran Muralla" en Mongolia. Al principio era el líder de una tribu de mongoles nómadas, después Dayan aprendió a pilotar un ST con el fin de proteger a su pueblo pero, ahora, es el Jefe de la Región Asiática. Al principio, Anubis envió a muchos luchadores para eliminar a Dayan pero cuando resultaron incapaces de derrotarle el propio Anubis le desafió a un combate. Después de darle una buena paliza en una batalla, Anubis se detuvo antes de rematarle y le obligó a hacer un juramento de lealtad, el cual Dayan, en el fondo, desea romper.

INFORME DE RECONOCIMIENTO

El ST Wong está equipado con un dispositivo anti-gravedad desarrollado por el Centro de Investigación Alfred, la máxima autoridad en el campo de la anti-gravedad. Esto le permite atacar a sus enemigos de forma precisa, sea cual sea el daño que haya sufrido. Dayan no duda en aprovecharse de las ventajas del obstáculo que representa "La Gran Muralla" en el campo de batalla. Sube y baja las colinas y corre por los valles para sacar buen provecho de la capacidad de maniobra que le proporciona su motor de anti-gravedad.

GRIFFIN

GRIFFIN

DATOS DEL ST

Altura: 10,13 metros
Anchura: 7,98 metros
Peso: 22.800 kilos
Velocidad Máxima: 155 Km/h
Motor: Sistema de Control Anti-Gravedad Alfred OB-3B

PILOTO: ORUSOH

Después de que comenzaran los cambios medioambientales en la Tierra y se desplazara su eje, el último gran logro de la antigua sociedad fue la construcción de una estación espacial en la órbita del nuevo ecuador. Se la denominó la Estación de Anillo Orbital Babel o O.R.S. Babel (Orbital Ring Station), y está comunicada con la Tierra mediante un enorme ascensor. La O.R.S. Babel está conectada también a la Base Lunar original, Luna, mediante una nave espacial dirigida magnéticamente. Aquí es donde Anubis ha colocado como guardián al piloto de ST más despiadado que pudo encontrar, Orusoh.

INFORME DE RECONOCIMIENTO

El ST Griffin, mediante su motor de anti-gravedad Alfred, es capaz de entrar en el espacio, entrando y saliendo de la atmósfera según su capricho. Orusoh, que no tiene nada en cuenta a sus enemigos, se aprovecha de esta capacidad y, de hecho, libra sus batallas entrando en la atmósfera. Su teoría consiste en que cualquiera que lo desafíe es un estúpido y si él no lo destruye en breve, el calor de la reentrada en el atmósfera sí lo conseguirá.

VISCOUNT

DATOS DEL ST

Altura: 12,50 metros
Anchura: 9,66 metros
Peso: 37.700 kilos
Velocidad Máxima: 195 Km/h
Motor: Xeno-Tech HFE VIS
Alpha 4.000 kilos

VISCOUNT

PILOTO: CARLOS

Cuando Thanatos tenía el mundo en sus manos, hace tres años, Carlos era el general más importante de Anubis. Después de ser derrotado por el ST Falcon, vagó por el mundo en búsqueda de sí mismo. Sólo logró acumular un odio intenso hacia el ST pilotado por dos personas, lo cual considera una abominación. Cuando volvió Anubis, colocó a Carlos en un puesto. Carlos lo ha aceptado sabiendo que es muy probable que vuelva el ST Falcon también y, cuando esto ocurra, podrá vengarse.

INFORME DE RECONOCIMIENTO

Cuando Carlos volvió a juntarse con Anubis se le permitió tener acceso total a todos los conocimientos y materiales de Xeno-Tech. Después de consultar con el propio Zephyr, Carlos diseñó y reconstruyó una versión muy mejorada de Barón, al que denominó Viscount. Las mejoras incluyen el híper bazooka integrado en su mano derecha. Este bazooka está diseñado para tener más potencial destructivo que el de Falcon. Sigue llevando un escudo en su mano izquierda y ha mejorado todos los puntos débiles que Falcon atacaba anteriormente.

THANATOS

DATOS DEL ST

Altura: 12,55 metros
Anchura: 9,65 metros
Peso: 37.500 kilos
Velocidad Máxima: 165 Km/h
Motor: Xeno-Tech HFE THN
Beta 4.250 kilos

THANATOS

PILOTO: ANUBIS

Hace tres años, tras su derrota original, todos creyeron que Anubis y su ST Thanatos habían sido destruidos para siempre. De algún modo, ha podido regresar y rápidamente se ha situado de nuevo como el Emperador del mundo. Esta vez sólo ha tardado tres días en conquistar el mundo y lo ha dividido en tres zonas para sus nuevos Jefes. A cada uno le ha asignado el control de la política y la ley en su propia zona. Nombró a Orusoch como su General y guardián de la O.R.S. Babel y a Carlos como su guardaespaldas personal en la Base Lunar Luna.

INFORME DE RECONOCIMIENTO

Aprovechando sus conexiones sinápticas directas con el ST Thanatos, Anubis sólo tiene que pensar en una orden para que Thanatos responda. Además, Anubis tiene un poder especial que le permite llevar la batalla a otra dimensión, llena de un espectáculo hipnótico de remolinos de colores y bailes de calaveras.

ARACHNUS

DATOS DEL ST

Altura: 8,76 metros
Anchura: 8,00 metros
Peso: 24.800 kilos
Velocidad Máxima: 158 Km/h
Motor: Xeno-Tech HFE Araña
4.280 kilos

PILOTO: DANPE

Danpe, general del ejército Eltoriano de invasión, se ha colocado en su puesto de Júpiter con el fin de observar las actividades de Thanatos. Desde allí informa a la comandancia central. Le apasiona la lucha y aguarda su oportunidad para atacar.

INFORME DE RECONOCIMIENTO

Dotado de un motor Xeno-Tech HFE (Motor de Fusión de hidrógeno), el ST Arachnus dispone de un potencial realmente asombroso. Su armadura y su armamento fueron diseñados por Zephyr según las especificaciones que le proporcionó Danpe. Se sabe poco más sobre él.

COBRA

DATOS DEL ST

Altura: 46,50 metros
Anchura: 28,82 metros
Peso: 188.760 kilos
Velocidad Máxima: 155 Km/h
Motor: Xeno-Tech HFE Pitón
10.000 kilos

PILOTO: ZEPHYR

Zephyr, destinado en Saturno, es el piloto del enorme ST Cobra y la única autoridad de Eltoria en materia de desarrollo e investigación de STs. Zephyr ha diseñado personalmente todos los STs Eltorianos. Aunque es normalmente una persona bastante tímida, tiende a presumir de su inteligencia y despreciar a los demás. Su mujer, Pamela, a la que llama "Mamá", está destinada en Urano y domina a su marido, que es un poco calzonazos.

INFORME DE RECONOCIMIENTO

El enorme ST Cobra lleva un escudo en su mano izquierda que puede absorber cualquier fuente de energía, incluso la que se lanza desde el bazooka de Falcon. La mano derecha de Cobra es una psicopistola que aprovecha la energía que absorbe su mano izquierda para efectuar un disparo muy potente.

GROKEN

DATOS DEL ST

Altura: 33,66 metros
Anchura: 47,44 metros
Peso: 237.390 kilos
Velocidad Máxima: 80 Km/h
Motor: Xeno-Tech HFE
Trident Mk 7.200 kilos

PILOTO: PAMELA

Pamela, Comandante en Jefe de la invasión Eltoriana y esposa del General Zephyr, es muy agresiva, creyéndose la criatura más bella del universo. Dada su aversión hacia su uniforme del ejército, viste su propia ropa incluyendo un lujoso abrigo de piel y muchas joyas y oro.

INFORME DE RECONOCIMIENTO

El ST Groken de Pamela fue diseñado especialmente para ella y tiene unas dimensiones gigantes. Su diseño en forma de calamar está específicamente concebido para funcionar bajo el agua. Groken puede efectuar disparos devastadoramente eficaces con los cañones que tiene por todo el cuerpo.

SPIKA

DATOS DEL ST

Altura: 12,77 metros
*(3,61 metros)
Anchura: 10,43 metros
*(5,60 metros)
Peso: 12.800 kilos
Velocidad Máxima: 275 Km/h
Motor: Xeno-Tech HFE ROL
Beta 5.800 kilos
*Dimensiones sin alas

PILOTO: DESCONOCIDO

Nadie sabe quién es el piloto de este elegante ST. Nunca ha participado en el Juego de Batalla, sólo se le ha visto observando.

INFORME DE RECONOCIMIENTO

Dado que este ST nunca ha sido visto en combate, se desconocen sus intenciones.

ROLA

Rola es la instructora en el campo de entrenamiento secreto de Michael, que se encuentra en el sudoeste de Norteamérica. Es una misteriosa desconocida que sólo ha sido vista en compañía de Michael Anderson y Carol Eugene.

ANKOH TD

Este droide de entrenamiento, que tiene forma de pez, fue desarrollado por Rola para su uso en el entrenamiento de artilleros de ST.

KINOKO TD

Este droide de entrenamiento, con forma de champiñón, fue desarrollado por Rola para entrenar y poner a prueba a potenciales artilleros para acompañar a Michael Anderson en su ataque contra Anubis.

ST MAJIN

El ST Majin es empleado por Rola en los ejercicios de entrenamiento. No lleva más que el armamento básico y se puede reconstruir a base de repuestos en pocos minutos.

MEMO

MEMO

MEMO